

21
MAXI juegos
Los GRANDES EXITOS para tu PC
ERBE
ZOOL
14U2C
Altaya

ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

Space Quest IV

Roger Wilco, el héroe más desastrado de esta parte de la galaxia, vuelve a la carga con sus locas aventuras, esta vez con la intención de salvar el futuro de las malvadas intenciones de unos asesinos locos.

El problema es que se enfrenta a un viaje en el tiempo que le lleva desde Space Quest I a Space Quest XII, a una persecución policial, a los esbirros de Vohaul, el villano de Space Quest II, que van pisándole los talones... al menos, se lo toma con muy buen humor.

Requisitos mínimos:

- Unos 600Kb de RAM.
- tarjeta gráfica EGA o VGA.
- soporta el altavoz del PC o las tarjetas de sonido Roland, Pro AudioSpectrum, AdLib, SoundBlaster, GameBlaster, Tandy 1000.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria (soporta memoria expandida y extendida).
- 4Mb libres en disco duro.
- ratón o joystick.
- tarjeta de sonido.







LA AVENTURA...

Mientras Roger se encontraba muy animado exagerando hasta lo inverosímil una de sus aventuras, sentado frente a unos muy amistosos y muy bebidos alienígenas, hacen su aparición un par de guardias que le piden que les acompañe fuera. Pensando que ha vuelto a dejar su extrafalaria nave en algún sitio donde no está permitido aparcar, no duda en seguirles al exterior del bar. Una vez allí los guardias le muestran una holografía de un viejo conocido, Vohaul, que parece estar muy disgustado por haberle estropeado sus planes de conquista del universo conocido. Resulta ser un rencoroso y ordena a los guardias que eliminen a Roger. Aquí empieza su problema, y el tuyo, claro.



Justo cuando te disponías a rezar todo lo que sabías aparecen otros dos extraños guardias que derriban a los esbirros de Vohaul. Te piden que les acompañes ya que los guardias de Vohaul sólo están aturdidos y no tardarán en levantarse. Empieza a convertirse en una costumbre lo de seguir a todo aquel que te lo pide... pero de todas formas accedes y te ves corriendo como un poseso hasta que llegáis, uno de tus salvadores y tú, hasta una pared tras la que os resguardáis. Para entonces los esbirros que insisten en acabar contigo se han levantado del suelo y te están disparando con mucho entusiasmo.

Tu guardia salvador, que por cierto lleva consigo un arma que te recuerda un desproporcionado secador de pelo, se pone extremadamente nervioso al ver cómo los disparos son cada vez más certeros así que de un salto se coloca frente a la pared que os protege y dispara su extraña arma. Un agujero resplandeciente se abre en la pared y el guardia te dice que debes saltar a él.

Las cosas se han puesto muy feas así que decides que ya razonarás otro día con los esbirros de Vohaul y saltas al agujero. Te sientes caer al vacío y, de pronto, sales a través de otro agujero similar al de la pared...



Después de resolver todos los problemas que se le presentaron en su anterior aventura, Space Quest III, Roger Wilco decide volver a su planeta natal, Xenon, eso sí, haciendo una pequeña "escala técnica" en Magmetheus, el planeta-bar.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



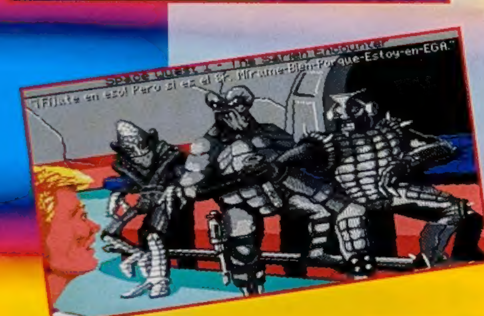
Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiarán los ficheros del programa al disco duro y después se le indicará el hardware de que dispones. Es posible jugar usando los disquetes aunque incluso en ese caso necesitarás un disco duro para dejar varios de los ficheros principales del juego. La opción más aconsejable es instalar todo el juego en el disco duro. Lo primero es hacer una copia de seguridad de los disquetes. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Te van a hacer falta cuatro disquetes de 3,5 pulgadas, alta densidad. Asegúrate de que tienes suficiente sitio (unos 4Mb) libre en la unidad de disco en donde quieres instalarlo.

ROGER WILCO TIME RIPPERS ROGER WILCO TIME RIPPERS ROGER WILCO

... LA SAGA

La mejor forma de ver el progreso de Roger desde el departamento de mantenimiento e higiene hasta el prominente puesto de "héroe galáctico y defensor de niños, pobres y oprimidos" es recordar todos los líos en los que se ha metido. Empezando por la primera aventura de la saga: **Space Quest I: The Sarien Encounter** (el incidente Sarien), en la que evitó que todo el proyecto del Generador Estelar fuera a parar a las manos de los sarienos, verdaderos villanos de la galaxia, que pretendían usarlo como arma. Por esta hazaña se le concedió a Roger la orden de la fregona de oro.



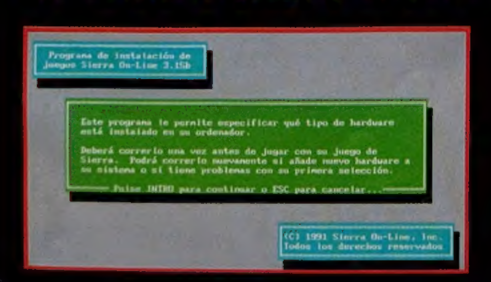


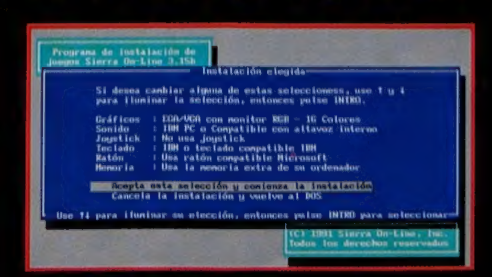
En la siguiente aventura, **Space Quest II: Vohaul´s Revenge** (o la venganza de Vohaul), el jefe de los sarienos y responsable del intento de robo del Generador Estelar de la primera parte ha planeado una terrible venganza contra la galaxia: invadirla con vendedores de seguros creados mediante ingeniería genética. Roger no sólo frustró sus planes sino que consiguió escapar del asteroide fortaleza de Vohaul antes de que éste explotara y enviase a Vohaul y a los sarienos al vacío.

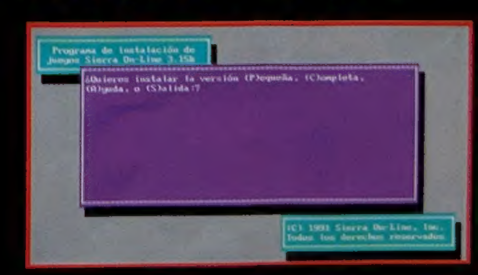
En la tercera parte de la serie, Roger es rescatado y se encuentra a bordo de una nave de desperdicios que ha capturado la nave en la que escapó del asteroide y en la que estaba hibernado, tomándola por basura espacial. **Space Quest III: The Pirates of Pestulon** (los piratas de Pestulón) recoge ese período de la estrafalaria vida de Roger. Algo más tarde, en **Space Quest IV: Roger Wilco and The Time Rippers** (Roger Wilco y los ladrones del tiempo) Sludge Vohaul retorna con la pretensión de eliminar toda la serie de Space Quest. Roger tuvo que retroceder en el tiempo hasta Space Quest I y viajar hacia el futuro hasta Space Quest XII para conseguir, una vez más, deshacer los malvados planes de Vohaul.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Inserta el disco etiquetado como "START UP" en la disquetera y ejecuta INSTALL. El programa de instalación nos pedirá la letra de la unidad en donde quieres instalar el juego y después aparecerá un menú en donde podrás elegir el tipo de tarjeta gráfica y la tarjeta de sonido que vas a utilizar, si quieres jugar con joystick o ratón y si vas a usar la memoria extra que tengas instalada en el ordenador. Una vez que se haya establecido la configuración deseada y decidas seguir adelante con la instalación del juego, se te permitirá elegir entre una instalación pequeña o una completa.







ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

INSTRUCCIONES

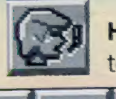
Como en cualquier otra aventura conversacional, la forma de avanzar hacia la solución es conseguir objetos, aprender a usarlos en el sitio y momento adecuados, visitar lugares, hablar con los personajes que te vayas encontrando... Para ello dispones de una serie de acciones, como ANDAR, HABLAR, COGER, etcétera, en forma de cursor. Bastará que selecciones el cursor adecuado y que lo sitúes donde quieras aplicarlo. Todos los cursores se encuentran disponibles en la barra de iconos situada en la parte superior de la pantalla. Para desplegar esta barra deberás colocar el cursor en la parte superior de la pantalla o bien pulsar la tecla "SUPR".



ANDAR: para mover a tu personaje de un lugar a otro de la pantalla.

MIRAR: cuando quieras que tu personaje observe algo que hay en la pantalla.

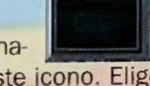
TOCAR: sirve para accionar los objetos que te encuentres.



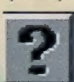
HABLAR: para hablar con los personajes que aparezcan durante el juego.

OLER y **GUSTAR:** sirven para oler y saborear las cosas.

ARTÍCULO: este icono muestra el último objeto que hayas seleccionado del inventario.



INVENTARIO: te permitirá ver o seleccionar los objetos que hayas cogido. Encontrarás varias opciones dentro de este icono. Elige y usa el icono "interrogación" sobre los restantes iconos para obtener más información. El icono "ojo" sirve para pedir una descripción de cada objeto. El icono "mano" sirve para accionar o abrir el objeto del inventario. El icono "cursor" sirve para seleccionar un objeto. El icono "OK" vuelve a la pantalla de acción con el objeto seleccionado como cursor activo. Para usar ese objeto sólo tendrás que pulsarlo sobre el objeto o personaje que quieras.



INTERROGACIÓN: sirve para pedir información sobre la función de cualquiera de los iconos.



CONTROL: aparecerán varias opciones:

- **SALVAR** graba el estado actual del juego.
- **RECUPERAR** carga un juego salvado previamente
- **REINICIAR** vuelve a empezar desde el principio.
- **SALIR** para volver al sistema operativo.
- **JUGAR** cuando quieras retornar a la pantalla principal de acción.
- el control de **DETALLE** sirve para ajustar el nivel de animación del juego.
- con **VOLUMEN** regulas el nivel de sonido.
- el control **VELOCIDAD** ajusta el movimiento de los personajes.

Escriba la descripción de este juego guardado.
23.- en laberinto
23.- en laberinto
22.- en xenon de nuevo
21.- tengo adaptador
Salvar
Borrar
Cambiar Directorio
Anular

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUGAR

En la instalación "pequeña" sólo se copiará al disco duro el contenido del disquete "START UP" y el juego nos pedirá los diferentes disquetes según vayamos avanzando. En la instalación "completa" nos hará falta disponer de unos 4Mb libres en el disco duro y se copiarán todos los disquetes. El propio programa de instalación creará un directorio llamado \SIERRA\SQ4 y empezará a copiar los ficheros del juego dentro de él.



Para empezar a jugar pasa al directorio \SIERRA y teclea SQ4 seguido de ENTER. Recuerda que deberás haber configurado el juego para que use el hardware que tengas disponible. Si cambias algún dispositivo siempre puedes ejecutar de nuevo el programa INSTALL (búscalo en el directorio \SIERRA\SQ4) que te permitirá reconfigurar el juego. Si vas a usar un ratón, no olvides cargar el driver correspondiente antes de empezar a jugar.







MANEJAR A ROGER WILCO

Puedes jugar empleando el teclado, un joystick o bien un ratón.

TECLADO

Las **teclas del cursor o las teclas de dirección del teclado numérico** sirven para mover a Roger o para situar el cursor en algún punto de la pantalla. Si quieres mover más despacio el cursor o a tu personaje para tener mayor precisión, pulsa la tecla **MAYÚSCULAS** mientras mueves los cursores. Para detener a Roger cuando está andando hacia una dirección pulsa la misma tecla de dirección. Para ejecutar un mandato pulsa la tecla **INTRO**. La tecla "**5**" del teclado numérico sirve para cambiar entre ANDAR y el último cursor que tuvieras seleccionado. La tecla "**INS**" sirve para pasar a través de todos los cursores disponibles. La tecla "**SUPR**" permite abrir la barra de iconos.



JOYSTICK:

El joystick se usa como si fuera un ratón de uno o dos botones, dependiendo de los pulsadores que tenga.

RATÓN:

Para activar la barra de iconos mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla. Para situar el cursor en algún punto de la pantalla mueve el ratón hasta la posición que quieras. Para mover a tu personaje mueve el cursor andar hasta la posición a donde quieras que Roger vaya y pulsa el botón del ratón.

En ratones de un sólo botón, éste servirá para ejecutar las acciones. MAYÚSCULAS + botón te permitirá ver los cursores disponibles, y CONTROL + botón cambia entre ANDAR y el último cursor activado.

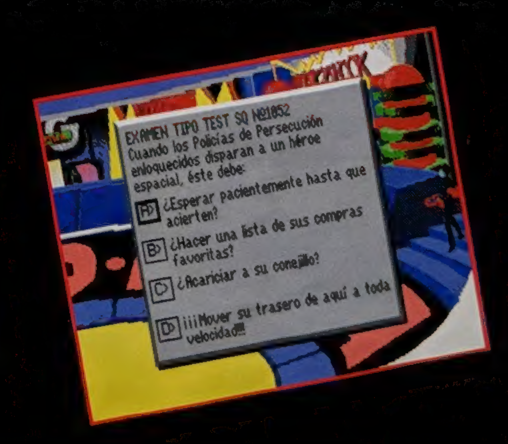
En ratones de dos botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos mientras que con el botón derecho y MAYÚSCULAS o CONTROL efectuarás las otras funciones.

Por último, en ratones de tres botones, el botón izquierdo sirve para ejecutar los comandos, el central para cambiar entre ANDAR y el último cursor activado y el botón derecho sirve para ver los cursores disponibles.

...AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D...

Cuando aparezcan las pantallas del título puedes pulsar ENTER -o el botón de ejecución del ratón o el joystick- para pasarlas. El juego te preguntará si quieres saltarte la presentación, continuar viéndola o bien recuperar un juego previamente grabado. Una vez pasada la introducción del juego empezará la aventura.

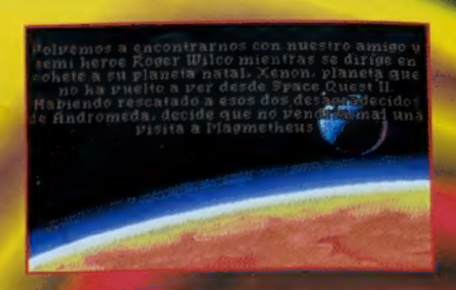




ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

LA SOLUCIÓN:





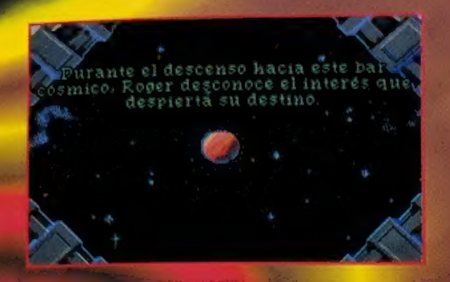
Bien. Estás en suelo firme y lo que te rodea te suena vagamente familiar... ¡no puede ser!.. ¡es Xenon! Algo ha ocurrido aquí. Reconoces algunos edificios, pero en general todo está medio destruido, a consecuencia de una guerra; todo parece también más moderno, incluso a pesar de la destrucción. Te fijas en la línea de estado del juego y casi te da un infarto: ¡según eso estás en Space Quest XII! ¿Cómo has llegado hasta aquí? ¿Qué clase de secador de pelo llevaba aquel tipo? ¿Por qué te ocurren siempre a ti todas estas cosas?

Mientras te sigues haciendo preguntas, no has dejado de pasear por la calle y has reparado en un conejito mecánico que pulula por allí. También ves a un tipo sumamente extraño, con un artefacto en la cabeza, hecho a base de ganchos, que le obliga a mantener los párpados muy abiertos. Como parece inofensivo (y por la de veces que se tropieza con las cosas, muy cegato también) decides apartarte de su camino cada vez que te encuentras con él (no sea que encima se vaya a enfadar contigo). Sigues andando por la zona Este de la calle y, en el suelo, ves un trozo de cuerda. Viendo acercarse al conejito coges la cuerda y te fabricas con ella un lazo que tiendes en el suelo (antes te escondes detrás de las columnas cercanas). Justo cuando el conejito está pasando encima del lazo tiras de él y... voilá, ya tienes al conejito. Observándolo de cerca ves que en su parte posterior tiene una pila bastante grande. A la izquierda de la calle principal ves un automóvil. Te acercas y lo inspeccionas. Se te ocurre que tal vez en la guantera haya algo útil y, efectivamente, te encuentras un ordenador portátil. Sigues andando por la acera y ves un tanque abandonado. Echas un vistazo a su interior y ves una bomba, que decides no tocar. Ese tipo de trastos sólo dan problemas...

!!! Ten cuidado con los Xenonroedores !!!

Vuelves a la zona en la que atrapaste al conejito y, al lado de una calle cortada, ves una rejilla de alcantarillado que puedes abrir. Sin dudarlo mucho la abres y entras por ella. Vas a dar a una habitación vacía con unas extrañas máquinas y una mesa. En la mesa ves un tarro de cristal vacío -cógelo- y un secafirmas. Al levantar el secafirmas ves un botón y, llevado por tu incontenible curiosidad, lo pulsas. Aparece el holograma de un hombre, el profesor Lloyd, el jefe del Proyecto que creó la super-computadora de Xenon.

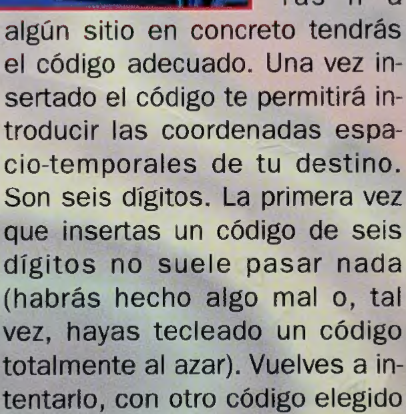
Te cuenta cómo unieron aquella super-computadora a todos los elementos importantes de la vida de Xenon, desde los sistemas de control medioambiental hasta los sistemas de defensa. Vivieron tres años de tranquilidad pero, al regresar una de las expediciones de recuperación de objetos del espacio, trajo consigo un paquete de datos que llevaba impreso las palabras "Leisure Suit Larry". Se le dieron estos datos a la super-computadora y ésta enloqueció. Sólo conseguían que repitiera "Wilco lo pagará caro". Declaró la guerra a los ciudadanos y usó sus propias armas para dejar la ciudad hecha una pena. Salvo raras excepciones todo el mundo huyó a otros planetas. Los pocos que se quedaron lucharon contra las máquinas y formaron un grupo de resistencia. Cuando la super-computadora aprendió a usar los saltos en el tiempo, Lloyd en-





vió a sus dos mejores hombres para robar aquella tecnología, que hace posible que ahora estés ahí, metido en líos, como siempre.

Cuando el holograma desaparece te diriges hacia lo que parece una salida y, accionando la rueda, se abre una puerta. Por esa puerta vas a dar al sistema de alcantarillado. Paseas por allí y, al rato, de una de las paredes rezuma un líquido verde que te da muy mala espina. Antes de salir corriendo coges el tarro de cristal y tomas una muestra. Hacia la izquierda de los túneles ves una escalerilla, por la que subes. Cuando asomas la cabeza ves que ha aterrizado una nave y que de ella han bajado unos guardias. Te acercas corriendo a la nave y no se te ocurre mejor idea que meterte en el compartimento del patín de aterrizaje. La nave despega y va hacia la montaña donde se halla la super-computadora. Se trata de una especie de transbordador.



Sales de tu escondrijo y te diriges hacia la izquierda, a otro hangar en donde acaba de aterrizar una cápsula temporal, que "tomas prestada". Una vez dentro del artefacto se te pide el código P.A.P.V.I.U. para ver si eres un usuario autorizado (no te asustes, en la última página lo encontrarás). En la pantalla del ordenador de la cápsula ves un extraño código que apuntas. Tal vez te sirva más tarde para algo... Decides hacer lo mismo cada vez que te subas a una de esas cápsulas. Así, cuando quieras ir a algún sitio en concreto tendrás el código adecuado. Una vez insertado el código te permitirá introducir las coordenadas espacio-temporales de tu destino. Son seis dígitos. La primera vez que insertas un código de seis dígitos no suele pasar nada (habrás hecho algo mal o, tal vez, hayas tecleado un código totalmente al azar). Vuelves a intentarlo, con otro código elegido al azar, y esta vez la nave sale, figuradamente, disparada. Tras el aterrizaje sales de la cápsula, pulsando el botón rojo de tu izquierda, para descubrir un paraje prehistórico. Andas por allí para tratar de averiguar dónde te has perdido esta vez cuando una enorme sombra pasa junto a ti. Te sobresaltas tanto que sales corriendo hacia tu vehículo y bajas por unas escaleras naturales que hay por allí.

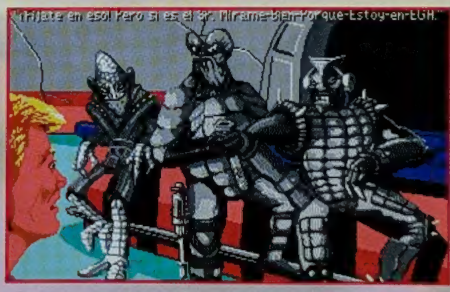
De repente, algo te coge por los brazos y te lleva volando... ¡Es un enorme pterodáctilo! Sin muchos miramientos te tira encima de su nido y se aleja a buscar otras presas. No tarda mucho en regresar con otra víctima, pero ésta tiene menos suerte que tú (¿conocías el dicho de "todos los tontos tienen suerte"?) y al caer se ensarta con una de las ramas que forman el nido. Para tu alegría, era uno de los guardias que te andan persiguiendo. Registras el cadáver y encuentras un papelito con un fragmento de código en el que está envuelto un chicle usado.

A la derecha del nido ves una abertura y sales por allí. Vas a dar a la parte baja de las escaleras de roca, junto a un lago. Aparecen en escena unas mujeres en un submarino que parecen conocerte bien y que te ordenan que entres en el submarino. Lo haces y, después de navegar sumergidos durante un rato y entrar por una gruta submarina, entras en lo que parece una base. Al salir del submarino las mujeres te obligan a tumbarte en una

silla y te quitan los pantalones. No sabes qué pensar pero te empiezas a preocupar seriamente cuando una de ellas saca una depiladora eléctrica... Justo antes de que se cumpla la sentencia, un enorme rugido surge en la caverna. Una babosa marina ha entrado en las instalaciones. Las mujeres huyen despavoridas dejándote atado y en compañía de la babosa.

Cuando los tentáculos hacen presa en tus piernas pulsas el botón rojo de la silla y la babosa recibe una tremenda descarga, descarga que te libera de la silla. Apenas tienes tiempo de coger una de las bombonas de gas antes de que la babosa, bastante irritada, te vuelva a atrapar con sus tentáculos. Cuando estás frente a su espantosa boca echas en ella la bombona de gas, que explota, calmando los nervios de la babosa y haciendo que huya. Las mujeres salen y te aclaman como su héroe (esto empieza a ser aburrido...). Para celebrar tu victoria deciden llevarte con ellas de compras. Mientras, en la cúpula del planeta Xenon, los guardias llevan ante Vohaul a uno de los hombres que te ayudó a escapar al principio del juego y te enteras de que el villano ha hecho prisionero a tu hijo... Un momento, ¿a tu hijo? ¿Cuándo ha ocurrido eso? Que tú recuerdes, salvo el pequeño incidente con aquella alienígena pegajosa a la que no encontrabas la cabeza... salvo eso tú nunca... vamos, ¡y mucho menos tener un hijo!

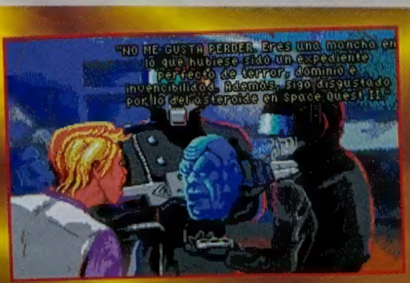
Al llegar al centro comercial una de las chicas pierde su tarjeta de crédito, que coges y te guardas por si acaso. Te pones a pasear y, al ver la tienda "Big and Tall Alien" (una sastrería especializada en vestimenta para héroes galácticos) decides renovar tu vestuario. Hablas con el dependiente, un robot, y éste te suministra un traje bastante adecuado que te va a costar veinte talegozoides. Como te has quedado casi sin dinero y ves tiendas que llaman tu atención decides visitar el cajero de al lado de la tienda de software y recibir un pequeño donativo de las chicas, digamos que por las molestias recibidas. Insertas la tarjeta en el cajero pero, claro, la tarjeta pertenece a una chica rubia de bastante buen ver y el cajero es automático, pero no tonto. ¿Cómo podrías solucionar esto...? El caso es que has visto una tienda de ropa de mujer por allí cerca... Antes de ir a la tienda de moda deberás conseguir algún dinero. Entras en la hamburguesería y el dependiente te contrata. A base de repartir hamburguesas (Roger... ¿tú trabajando?) consigues algún dinero. Cuando el dueño del local te echa a la calle te tira una colilla de cigarro. Por si acaso te fuera de alguna utilidad más adelante, te la guardas.



Sigues pensando en sacar dinero del cajero y en que necesitas un disfraz para poder hacerlo, así que te diriges a la tienda de moda femenina y, después de hablar con la dependienta, ésta se muestra muy colaboradora, sacándote incluso una peluca rubia. Pagas la ropa y ahora el cajero sí te dará el dinero. Consultas el saldo y después retiras todo el dinero de la cuenta (unos 2.000 talegozoides). Tras ello regresas a la tienda de ropa femenina y te diriges hacia el vestidor. Allí te cambias de ropa y vuelves a ser un héroe espacial en lugar de una rubia de sospechoso bigote mal afeitado.

Ves la tienda de software y, aunque el vendedor te advierte que ya no le queda nada interesante, miras en la estantería de



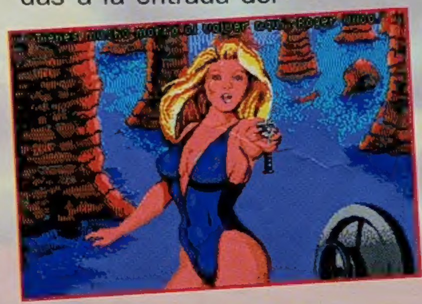






ofertas y... adivina lo que te encuentras al fondo: ¡un libro de pistas de Space Quest IV! Pagas los 5 talegozoides que cuesta y sales de la tienda para dirigirte hacia la tienda de videojuegos (ARCADE). Justo cuando estás curioseando las máquinas de juegos del fondo (a la derecha) de la tienda aparece una cápsula temporal con dos guardias. Corres hacia la salida de la tienda y te las apañas para evitar a todos los guardias que te vas encontrando hasta que consigues entrar en el SKATE-O-RAMA, ya que allí es mucho más difícil que te alcanzen con un disparo láser. Subes en gravedad cero y, tras despistar a los guardias que habrán entrado en la pista, sales del SKATE-O-RAMA. Te diriges hacia la tienda ARCADE y allí te metes en la cápsula temporal. Ahora recuerdas que en el trozo de papel con el chicle que cogiste al guardia en el nido del pterodáctilo había unos códigos muy similares a los del teclado de la cápsula. Hojeando el libro de pistas ves otra parte del código necesario (la primera parte). Teclea ambas partes en orden y la cápsula despegará.

Vas a dar con tus huesos en Space Quest I... ¡¡¡con la pantalla en modo CGA!!!. Todo lo que ves está cerrado así que te diriges al bar. Allí, tras evocar con un escalofrío la última borrachera, te diriges hacia la barra. Unos alienígenas monocromos (sí... monocromos y con una resolución pésima) empiezan a meterse contigo y finalmente te sacan a patadas del bar. Eso te ha dolido en lo más hondo... así que le das una buena patada a las motos de los macarras alienígenas, que están aparcadas a la entrada del

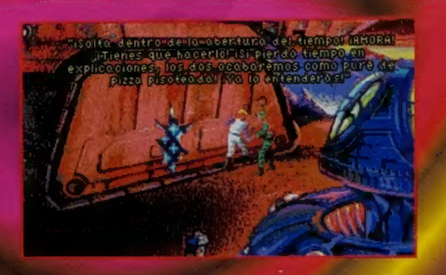


bar, y sales corriendo. Tras despistarlos vuelves al bar, en donde coges una caja de cerillas que hay en el mostrador. Sales del bar, teniendo cuidado de que los alienígenas monocromos no te atropellen con sus motos, y te diriges hacia tu cápsula temporal. Una vez dentro de ella decides volver a Xenon.

De regreso a la montaña de Xenon, vas a curiosear hacia la derecha de los hangares. Hay una puerta circular con una cerradura que necesita un código. Como no quieres andar perdiendo el tiempo con ese tipo de cosas sacas el bote con la sustancia verde y la aplicas a la cerradura, que queda derretida. Empujas un poco la puerta y se abre. Se trata de un pasillo cilíndrico. Hay algo en las secciones que te da muy mala espina, así que, guiado un poco por el instinto, enciendes la colilla de puro que tiró el dueño del burger en el centro comercial, usando las cerillas del bar. El humo del cigarro se expande por la sección y... lo que tú suponías, hay unas columnas de rayos láser que te impiden el acceso. Observas la terminal que hay a tu derecha. Los rayos láser están inclinados y va a ser imposible atravesarlos sin perecer en el intento... si pudieras colocarlos verticales... Tal vez introduciendo los ángulos correctos en la terminal...

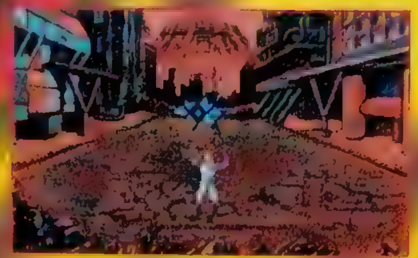
Tras varios intentos das con los valores adecuados (156, 024 y 108 respectivamente, pulsando la tecla ENTER tras cada uno de ellos). Ahora consigues

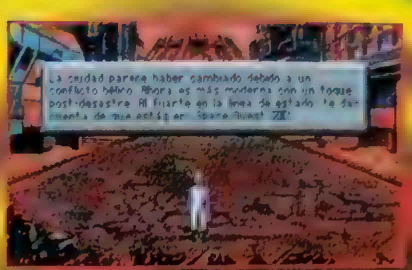








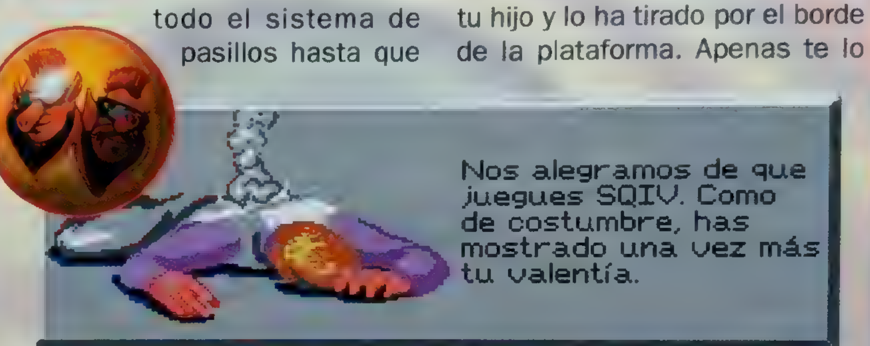




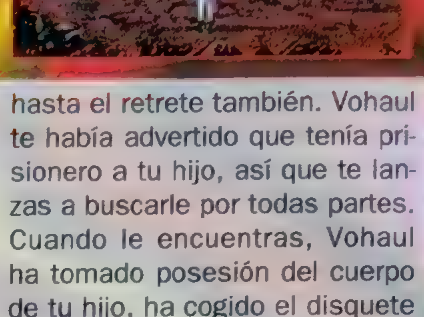


pasar sin problemas. Ves cómo se te acerca un droide guardián y, por la expresión de su cara (si es que ese tipo de trastos tiene cara) adivinas que te va a dar problemas, así que sales corriendo. Te detienes un instante para observar el tipo de conector de las terminales que ves repartidas por los pasillos. Recuerdas que en el catálogo de Radio Shock tenían ese tipo de conectores, así que retrocedes, vuelves a tu cápsula temporal y pones rumbo al centro comercial. Una vez allí te diriges rápidamente a la tienda de artilugios electrónicos y compras el conector que más se parece al que acabas de ver.

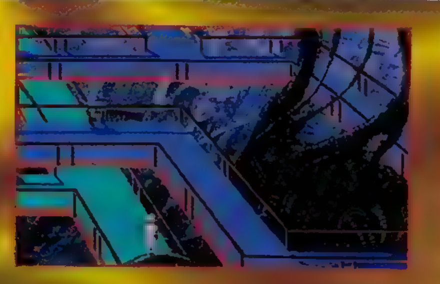
Vuelves a Xenon, al hangar y después al laberinto de pasillos. Cada vez que se te acerca uno de esos droides procuras esquivarlo. Piensas que tal vez conectando tu ordenador portátil a uno de los puntos terminales que ves por allí logres algo. Conectas el adaptador a tu terminal y le colocas a éste la pila que sacaste del conejito. Enchufas el terminal a un punto de conexión y ves el plano de los pasillos y la situación de los guardias-droides. Así recorres todo el sistema de pasillos hasta que encuentras una puerta con cerradura de código. Tú has leído algo relacionado en algún sitio... ¡claro, en el libro de pistas de Space Quest IV! El código resulta ser 69-65-84-76-69.

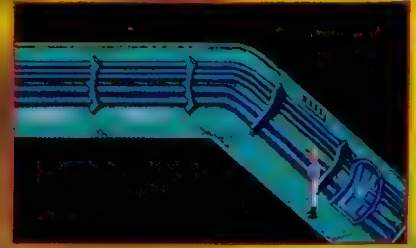


Ya estás en la sala de programación. En tu pantalla verás unos iconos que representan a los androides de guardia. Puedes inutilizarlos arrastrando ese icono hasta el icono "retrete". Ya puestos, decides gastarle una pequeña broma a Vohaul y decides formatearle el cerebro, de modo que arrastras su icono hasta el retrete también. Vohaul te había advertido que tenía prisionero a tu hijo, así que te lanzas a buscarle por todas partes. Cuando le encuentras, Vohaul ha tomado posesión del cuerpo de tu hijo, ha cogido el disquete que contenía la personalidad de tu hijo y lo ha tirado por el borde de la plataforma. Apenas te lo puedes creer, pero tienes que luchar contra tu propio hijo. Una vez que le has dejado fuera de combate y le tienes de nuevo bien sujeto en el rayo, vas a buscar el disquete. Después de encontrarlo, lo insertas en la ranura de disquetes y pulsas "Cargar Rayo" para transferir a Vohaul de vuelta a la computadora y después "Cargar Disco" para devolverle a tu hijo su propia personalidad. Seleccionas a tu hijo en la lista y pulsas "Grabar rayo" para completar el proceso. A partir de aquí ya sólo te espera el final feliz de la aventura.









TENDRÁS QUE USAR...

Mientras juegas irás consiguiendo una serie de objetos. A excepción de los 59 talegozoides con que inicias el juego, la moneda de curso legal en el universo de Roger Wilco, los restantes objetos tendrás que irlos consiguiendo por tus propios medios. Algunos de esos objetos están en manos de los personajes del juego; intenta cambiárselos por otra cosa que les guste más. Otros objetos están repartidos por los lugares más insospechados... y finalmente algunos otros deberás comprarlos, para lo que necesitarás dinero que también deberás ir consiguiendo a lo largo del juego.

OBJETO	DÓNDE ENCONTRARLO	DÓNDE USARLO
Talegozoides	Empiezas con 59 talegozoides.	En las tiendas del centro comercial
Conejo	Calle del principio del juego	Coger la pila que lleva puesta
Cuerda	Calle del principio del juego	Para atrapar al conejito
Bomba	Tanque en las calles de Xenon	Mejor no lo cojas
Ordenador	Guantera del coche en las calles de Xenon	Super-computadora
Pila	En el conejito	En el ordenador portátil
Tarro	Sala de las alcantarillas de Xenon	Cloacas de Xenon, muestra de moco verde
Chicle	En el cadáver del guardia en el nido del pterodáctilo	Cápsula temporal
Bombona de gas	Base submarina	En la babosa marina
Tarjeta de crédito	Escalera mecánica en el centro comercial	Cajero automático
Colilla de cigarro	Salida de la hamburguesería del centro comercial	Túnel de los hangares en Xenon
Libro de pistas	Tienda de software en centro comercial	Parte de la clave de cápsula temporal
Revelador de pistas	Viene con el libro de pistas	En el libro de pistas
Cerillas	Bar de Space Quest I	Túnel de los hangares de Xenon
Adaptador	Ordenador portátil	Tienda Radio Shack, centro comercial
Disquete	Lo tira Vohaul	En la disquetera

GANA UN MONTÓN DE PUNTOS

Casi cualquier acción que realices en este juego irá añadiendo puntos a tu marcador, pero hay algunas cosas que son especialmente valoradas. Ten cuidado, porque hacer algunas otras mal te quitará puntos y será más difícil alcanzar los 340 totales que están previstos en el juego. Para orientarte un poco, aquí tienes algunas de las acciones que te dan más puntos:

"De 10 puntos"
- Atrapar al conejito
- Coger la cápsula temporal
- Usar el portátil
- Ir a la sala de programación
- Abrir su puerta
- Coger dinero del cajero

"De 15 puntos"
- Poner en vertical los rayos láser del túnel
- Tirar el cerebro al lavabo
- Meter a R. Junior en el rayo
- Escapar de la policía en el centro comercial

"De 25 puntos"
- Coger el proyectil en Xenon (lo peor es que o lo devuelves con cuidado, y te quita puntos, o explotarás).
- Formatear a Vohaul y acabar así con el malo de la peli.

PASILLOS



Aquí tienes el esquema de los tres niveles de pasillos que encontrarás en la última parte del juego. Estos mapas son los que te muestra el sistema cuando conectas tu ordenador portátil a cualquiera de los terminales que hay en dichos pasillos.
Los detalles más importantes de estos planos son:



En el nivel 1 (color amarillo) tienes la entrada al ascensor que te lleva al nivel 3.
En el nivel 2 (color verde) está la sala de programación.
En el nivel 3 (color rojo) se encuentra prisionero tu hijo.
Unos puntos en movimiento te indican la posición de los androides enemigos.





CÓDIGOS

Cuando el programa lo solicite (al entrar en una cápsula temporal) pulsa en el miniteclado las letras que corresponden a los símbolos de la pantalla. Hay que insertarlas en orden. Para cada código de la pantalla tendrás que introducir primero la letra de las columna y después la de la fila. Así, por ejemplo, para el código que aparece en la pantalla de ejemplo habría que insertar las letras "A O S R" en ese orden. Después pulsa la tecla "DONE".

CÓDIGO P.A.P.V.i.U.

	L	A	T	E	X	B	A	B	E	S
R	?	GGX	LSMFT	R^2-e	$\frac{e}{R^2}$	BR^2	$\frac{PGA}{RA^3}$	15X	11743	$\frac{TSN}{40^2}$
O	3 L	?	$\frac{5x}{9}$	nx	Ø	N/A	4392	x $	10 u	$\frac{MT}{M}$
G	5 x	$\frac{5}{x}$	?	$\frac{EG}{4}$	X	$\frac{V}{V}$	$\frac{\sqrt{X}}{\sqrt{N}}$	$\frac{X}{CTA}$	Ø	mvp^3
E	9 x	$\frac{9x}{R}$	e=mc2	?	ex^2		$\frac{485}{EA}$	BEx	$\frac{GPA}{EE}$	X-5%
R	x+ 4	RATA	$\frac{Rx}{T}$	$\frac{RE}{\sqrt{3}}$	?	$\frac{F7}{2}$	8(b-r)	TBA	ø183	R_X
W	$4x^2$	$\frac{WA}{AO}$	n= ?	1 x	$\sqrt[3]{G}$	?	X	$\frac{BW}{B}$	$\frac{KQV}{SRL}$	F 1
I	$2x^3$	$2A^2$	$\frac{\sqrt{n}}{x}$	18 x	$\sqrt{11}$7	B I	?	I B	π^2	$\frac{A10}{TNK}$
L	RLL	$\frac{Ø}{I}$	$\frac{n^2}{x^2}$	⌷	SRL x (	$\frac{LB}{J}$	$\frac{PG}{E}$	?	$\sqrt{2x}$	3^0 +
C	$\sqrt{b^2}$	ax^2+c	b^n	X	$\frac{33}{139x}$	VI.3	$\frac{GM}{AC}$	X-10%	?	32^0
O	π	$\sqrt{\pi}$	$\frac{BLT}{OA}$	$\frac{XX}{X^2}$	$\frac{THX}{1138}$	Ø	$\frac{x+y}{2}$	BO^x	b^2-4ac	?

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 22, el Maxijuego

• KING QUEST V

LÍNEA CALIENTE

ERBE

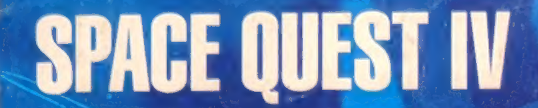
(Nuevo teléfono)

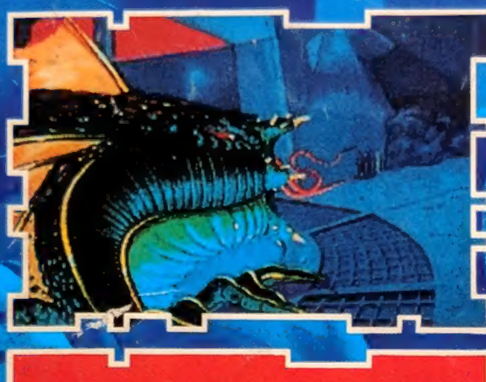
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

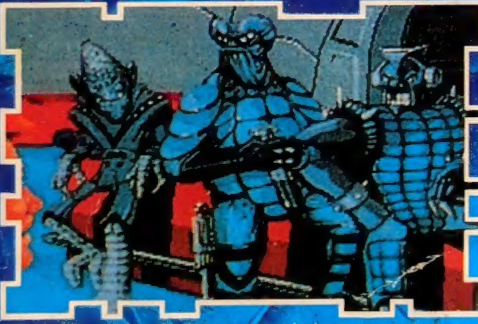
Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES









Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

¡QUE LA FARSA TE ACOMPAÑE!

Prepárate para disfrutar de un viaje por el tiempo con nuestro héroe favorito e ingeniero de sanitarios intergaláctico, Roger Wilco. En este último capítulo de desmadre, los dos Tipos de Andromeda retan a la ciencia-ficción (y a cualquier otra cosa que se les cruce por el camino) con tal de humor que te será difícil recuperarte de la carcajaditis aguda.

Roger Wilco se embarca en un desmelenado viaje a través del espacio y el tiempo, en este cuarto capítulo de la premiada serie Space Quest, "Roger Wilco and the Time Rippers". Desde un nostálgico retroceso al pasado de Space Quest I a una aterradora visita a Space Quest XII, Roger sigue huyendo.

Y para empeorar las cosas, le pisan los talones la Policía de Persecución, unos asesinos sin piedad que le acosan a través del tiempo para acabar con Roger y dar fin a todas estas tonterías de Space Quest de una vez por todas.

Una vez más, Roger Wilco tiene que salvar el futuro, ¿o es el pasado?, de las series Space Quest para mantener el universo libre, el juego limpio, los chistes malos y mucho más juegos de Space Quest.



MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.